



En esta sesión vamos a:

- Familiarizarnos con nombres de prendas de vestir (*hat, glasses, coat, shoes*).
- Jugar a varios juegos.

Materiales: Mascota (Skippy), Siluetas animales (*animals*: Skippy, Giraffe, Monkey, Tortoise, Bear, Elephant, Crocodile), Ficha (*Activity sheet 2, Pupil's Book*, p. 29), Tarjetas (*flashcards*: *hat, glasses, coat, shoes*), Pegatinas (*stickers*), CD audio (*songs*), Realía: prendas (*sombrero, abrigo, zapatos, gafas*), aros (*hoops*).

Warm up (Skippy, song)

- Sacamos a Skippy de una bolsa o caja y le saludamos: *Hello Skippy!* Les animamos a que saluden a Skippy. Les decimos su nombre y les invitamos a que le den la mano.
- Ponemos la grabación. Cantamos la canción de bienvenida mientras animamos a los niños a cantar y saludar con la mano diciendo:

Recording 1

Hello Skippy. Hello, hello!

Hello kids. Hello!

Hello everybody. Everybody hello!

1. Let's get dressed (flashcards)

- Presentamos una a una las prendas de vestir: sombrero, gafas, abrigo y zapatos (*hat, glasses, coat, shoes*).
Look, a hat. Put your hat on, Skippy.
- Con el apoyo de las *flashcards*, jugamos a simular con gestos que nos ponemos las prendas de vestir. *Everybody, put your glasses on. Very good. Now put your coat on. En algún momento equivocamos deliberadamente el lugar del cuerpo donde nos ponemos la prenda para que nos digan cuál es el lugar correcto.*
I put my shoes here (señalando el cuello). Oh, no, sorry, I put my shoes on my feet.

2. Game: 'Find a hat' (flashcards, realia, hoops)

- Antes de comenzar esta actividad, nos aseguramos de que en el aula haya las prendas reales con las que estamos trabajando para poder jugar con ellas. Las colocamos todas en un montón sobre la alfombra y las vamos nombrando. Además, esparcimos por el aula cuatro aros con una *flashcard* de cada prenda dentro.
- Les pedimos que se levanten uno a uno y busquen en el montón una determinada prenda: *Stand up and find a coat!* Podemos ampliar esta actividad buscando prendas de un color: *Find a blue coat.*
- Según cogen una prenda, les vamos situando dentro de un aro de acuerdo con la prenda que tienen. *Ok, is it a coat? Then sit down here with the coats.*
- Cuando todos estén situados dentro de los aros, jugaremos con los grupos a que realicen distintas acciones según la prenda que tengan.
Who's got a coat? Show me your coat. Coats, stand up and jump. Very good. Stop, coats! Sit down again, please. Now, hats. Stand up and turn around.

4. Game: 'Let's play with Giraffe!' (Activity sheet 2, stickers)

- Antes de repartirles la ficha y las pegatinas, explicamos la dinámica del juego en la alfombra. En la ficha aparece la imagen de Giraffe y deberán colocar la pegatina del zapato que falta sobre ella.
- Utilizamos la ficha con la imagen de Giraffe. Repartimos las pegatinas y pedimos a los niños que la peguen en su sitio.
Stick the sticker on, please!
- Después les pedimos que vistan a Giraffe. Para ello le dibujarán un zapato, un sombrero y unas gafas.
Draw the glasses, please. Now the shoe. Let's draw a hat on her head. Well done!

Ending the lesson (Skippy, song)

- Señalando el reloj decimos: *Time to finish the class. Time to say goodbye. Say bye-bye Skippy!*
- Ponemos la grabación. Cantamos la canción de despedida mientras les animamos a mover la mano diciendo: *Goodbye! See you tomorrow!*

Recording 5

Bye-bye Skippy, bye-bye!

Bye-bye, kids. Bye-bye.

Bye-bye everybody, everybody bye-bye!

Extension

- Utilizamos de nuevo las prendas reales para disfrazarnos y comprobar que cuando las combinamos cambiamos de aspecto. *Put the glasses on, and put a hat on. Now take the glasses and the hat off, please.*
- Una vez disfrazados les acercamos a un espejo y con gestos expresamos lo que nos parece su nueva apariencia. *Look in the mirror. It's you!. You look funny! You look great!*

Extra material: CD-ROM. Activities and songs.